KONAMI

NINTENDO DS

サンデー & マガジン WHITE COMIC
ホワイトコミック

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

©2009 Konami Digital Entertainment

NTR-BM3J-JPN

このたびは"ニンテンドーDS"専用ソフト「サンデー&マガジン WHITE COMIC」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご使用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

□ 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。

□ 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

□ ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

□ ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

□ 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

□ ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

⚠ 警告

□ 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。

□ 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。

□ 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。

□ 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
※電源ランプまたは無線ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。

□ 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。

□ DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

⚠ 注意

□ DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

□ 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。

□ 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。

□ ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。

□ 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。

□ 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。

□ 分解や改造をしないでください。

□ 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。

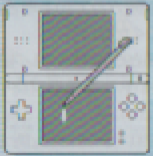
□ シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

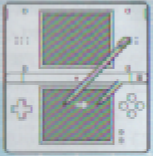
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



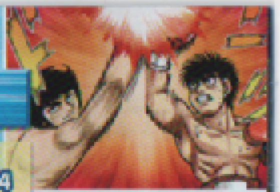
スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



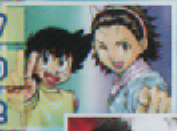
タッチスクリーンに関するご注意

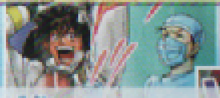
- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。



目次

舞台は「サンマガ」キャラクターたちが住むマンガ界!	4
操作方法	6
ゲームの始め方	7
ゲームの進め方	10
マップ画面	12
ステータス	18
バトル画面	21
基本ルール	21
バトルコマンド	25





※進行状況の保存(セーブ)については
P.9をご覧ください。

舞台は『サンデー・マガジン』キャラクターたちが住むマンガ界！

母親の七回忌へと向かう途中、
少年は不思議な事件に巻き込まれる。
少年の父親が突然現れた腕によって、
地中へさらわれてしまったのだ。

呆然とする少年の前に現れたのは、2人のマンガキャラクター
金田一はじめと江戸川コナンだった。

少年は2人から「マンガ界」の現状と、
父親がそこに捕らわれていることを知らされる。
少年は父親を救うため、
2人から託された「ホワイトコミック」を手に
マンガ界へと乗り込んでいく。

桜井ヒカル

頭脳戦を得意とする
クールな少年。

遠山ケント

思いこんだら
まっしぐらの熱血少年。

キミはどちらの主人公？

主人公の少年は12歳の中学一年生。
不思議な力を持つ「ホワイトコミック」を手に
マンガ界へと乗り込む。

石動ホノカ

明るくて世話好きな
幼なじみの少女。

操作方法

「サンデー&マガジン WHITE COMIC」では、
下画面(タッチスクリーン)をタッチしたりスライドしてほとんどの操作を行います。

本書内では、[オレンジ枠]が上画面、[青枠]が下画面を表します。

上画面

Lボタン
会話の早送り

Rボタン
会話の早送り

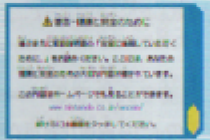
下画面
(タッチスクリーン)
操作全般

※プレイ中に本体を閉じるとスリープモードになり、消費する電力を節約できます。
ふたたび本体を開くとプレイを再開します。

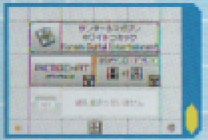
ゲームの始め方

本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差し込み口に
本ゲームのDSカードを、カチッと音がするまでしっかり差し込んでください。

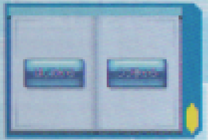
1 本体の電源をONにすると右の画面が表示されますので、内容を理解されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。



2 本体のメニュー画面で「サンデー&マガジン ホワイトコミック」のパネルをタッチしてください。
※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。
※ニンテンドーDS/DS Lite本体の場合、起動モードをオートモードに設定していると、この操作は必要ありません。



3 タイトル画面が表示されたら、下画面をタッチしてください。「はじめから」と「つづきから」の2つのメニューが表示されるので、いずれかをタッチしてください(→P.8~9)。

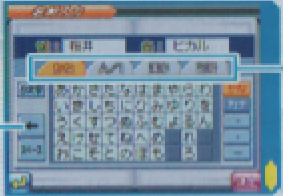


はじめから

ゲームを最初からプレイします。
「はじめから」をタッチすると主人公選択画面が表示されるので、2人の主人公からいずれかをタッチして名前を決める画面に進んでください。選び直すときは をタッチすると前の画面にもどることができます。
※選んだ主人公によって、ゲーム中で仲間になるキャラクターが異なります。

名前を入力する

下のような画面が表示されたら、文字をタッチして1文字ずつ入力してください。姓と名をそれぞれ4文字以内で入力したら、「決定」をタッチして冒険を始めましょう。
※初期状態では「桜井ヒカル」か「遠山ケント」に設定されています。

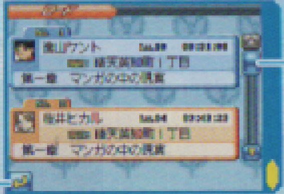


1文字消す

文字の種類
タッチすると入力する文字の種類を変えられます。

つづきから

保存したデータがあると、ゲームを続きからプレイできます。プレイしたいデータをタッチしてください。

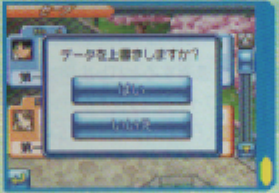


スクロールバー
スライドすると画面をスクロールできます。

前の画面にもどる

進行状況の保存（セーブ）について

このゲームの進行状況はマップメニュー（→P.14）の「セーブ」で15個まで保存できます。セーブしたい場所をタッチしてセーブを行ってください。なお、すでにセーブデータがある場所を選んでセーブするとデータが上書きされ、前にあったデータは消えてしまうので注意してください。



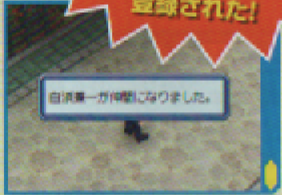
ゲームの進め方

このゲームの目的は、マンガ王によって支配されつつある「マンガ界」を救うことです。
「ホワイトコミック」の力を使って敵とバトルし、冒険を進めていきましょう。

マップ画面 ▶P.12

主人公を操作して「マンガ界」を移動します。さまざまな場所を訪れ、「マンガ界」の住人と会話やバトルを行ってゲームを進めていきましょう。

会話画面 ▶P.13



キャラクターがホワイトコミックに登録された!

特定のキャラクターに話しかけると、会話画面になります。
会話したキャラクターのなかには、主人公が持っている「ホワイトコミック」に自分の能力を登録してくれる場合があり、登録された能力はバトルで「技」として使えるようになります。多くのキャラクターと会話し、バトルで使える技を増やしていきましょう。

登録されたキャラクターはバトルで活躍するぞ!

バトル画面 ▶P.21

敵と遭遇するとバトル開始です。
「ホワイトコミック」でキャラクターを呼び出して(召喚して)戦いましょう。

マップ画面

マップ画面は冒険の中心となる画面です。さまざまな場所に移動して住人に話しかけたり、いろいろな場所を調べて情報収集をしてみましょう。

マップ画面の見方

マップ画面では、主人公から近い場所をタッチすると歩くことができ、遠くをタッチすると走ることができます。

現在地名

全体マップ

現在地は黄色く表示されます。

所持金(J)

詳細マップ

現在地の詳細マップです。

- 主人公の位置
- 行き止まり
- 隣のマップへ移動

マップメニューアイコン

タッチするとマップメニューが表示されます(→P.14)。

コミックアイコン

タッチするとコミック画面が表示されます(→P.16)。

話す／調べる

下画面に表示される 💬 や ❓ などのアイコンをタッチすると、キャラクターに話しかけたり、その場所を調べることができます。

■ マップ画面に表示されるアイコン

💬	キャラクターに近づくと表示され、タッチするとそのキャラクターと話すことができます。
❓	特定の場所へ行くと表示され、タッチするとその場所を調べることができます。
❓	ストーリーが進むと❓が❓に変わり、タッチするとさらに詳しく調べることができます。調べるとイベントが発生してストーリーが進みます。また、施設の前に表示されているときにタッチすると、その施設に入ることができます。
❗	❓を調べたときや、特定の場所へ行くと表示され、会話やバトル(→P.21)が自動的に発生します。

会話画面について

特定のキャラクターとの会話が始まると、会話画面が表示されます。下画面をタッチして会話を進めてください。会話終了後はマップ画面にもどります。

なお、特定の会話終了時には、キャラクターが「ホワイトコミック」に登録されたり、バトルが始まったりします。

※LボタンまたはRボタンを押し続けると会話を早送りできます。

施設について

このゲームでは、宿屋「ひなた荘」とアイテムショップ「厄珍堂」の2つの施設が登場します。「ひなた荘」では主人公の体力と精神力(→P.19)を全快でき、「厄珍堂」では、さまざまなアイテムを買ったり、不要なアイテムを売ることができます。

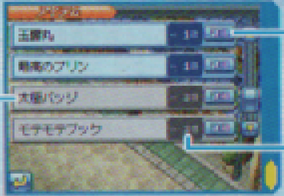
マップメニュー

マップメニューアイコンをタッチすると、下画面の上部に以下のマップメニューが表示されます。
見たいメニューのアイコンをタッチしてください。

ステータス(→P.18)	主人公のステータスと、「ホワイトコミック」に登録したキャラクターの詳細情報を確認できます。
アイテム	持っているアイテムの説明を見たり、使ったりできます。
サブイベントリスト	今までに見たサブイベントの詳細情報を確認できます。
属性(→P.23)	属性の相関図を見ることができます。
セーブ(→P.9)	ゲームの進行状況をセーブできます。

アイテムの使い方

マップメニューの「アイテム」では、手持ちのアイテムを確認したり、使ったりできます。アイテムを使うときは、アイテム名をタッチしてください。



バトル中に使用できるアイテム

バトル中でのみ使えるアイテムは暗く表示されます。

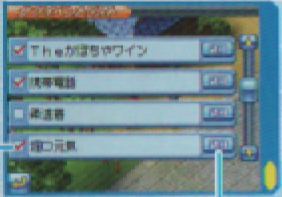
詳細

タッチするとアイテムの効果を確認できます。

所持数

サブイベントの確認

マップメニューの「サブイベントリスト」では、「ホワイトコミック」にキャラクターを登録したことや、これまで調べていたものの情報を確認できます。



チェック項目

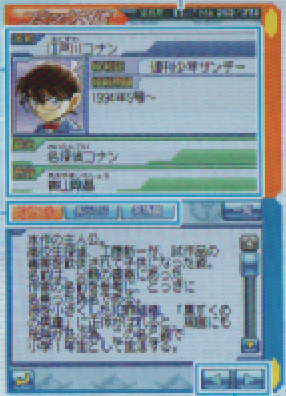
キャラクターの登録やイベントが終了するとチェックマークがつきます。

詳細

サブイベントが起こった場所や内容を確認できます。

コミック図鑑

コミック図鑑には、これまでに出会ったキャラクターが登録されます。
コミックアイコン をタッチすると、コミック図鑑を確認することができます。リストが表示されたらキャラクター名をタッチしてください。なお、リストの表示時に「ワード検索」、「条件検索」をタッチするとキャラクターを検索することもできます。



達成度
キャラクターを登録した割合を表します。

原作情報

コミック図鑑メニュー
項目をタッチすると、それぞれの情報を確認できます。

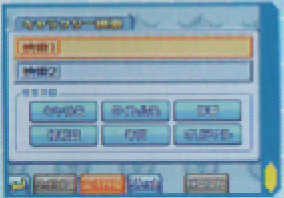
キャラクターの切り替え

ワード検索

文字を入力してキャラクターを探します。「ワード検索」を選ぶと、右のような画面が表示されるので、「キャラ」か「タイトル」をタッチしてください。
「キャラ」を選んだときはキャラクターの名前を、「タイトル」を選んだときはタイトル名を入力し、最後に「検索開始」をタッチしましょう。

条件検索

「キャラ名」や「タイトル名」といった条件を指定し、条件に合うキャラクターを探します。「条件検索」を選ぶと、右のような画面が表示されるので、「検索1」か「検索2」をタッチして選び、表示されたリストのなかから探したい条件を選んでください。最後に「検索開始」をタッチすると、検索結果が表示されます。
なお、「検索1」と「検索2」を両方使うこともできます。



ステータス

マップメニューの「ステータス」では、体力や精神力といった主人公のステータスと、キャラクターが使う技の効果などを確認できます。

ステータス画面の見方

上画面には主人公のステータスが表示され、下画面には「ホワイトコミック」に登録したキャラクターの情報が表示されます。

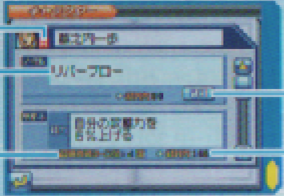
ステータス一覧

主人公には以下の8つのステータスがあります。

体力	バトル中にダメージを受けると減ります。体力が0になるとゲームオーバー(→P.24)です。減った体力は技やアイテムを使って回復してください。
精神力	バトルコマンド(→P.26)の「技」を使うときに消費します。バトル中に精神力にダメージを受けると減り、減った精神力は毎ターン少しだけ回復します。
気力	コンボ技や合体技(→P.30)を使うときに必要です。敵から攻撃されるとたまっていき、一定量たまるとコンボ技や合体技を使えるようになります。 ※たまった気力は、バトル終了時に0にもどります。
攻撃力	数値が高いほど技の威力が上がります。
体力防御	数値が高いほど体力に受けるダメージが減ります。
精神防御	数値が高いほど精神力に受けるダメージが減ります。
素早さ	数値が高いほどバトルで先に攻撃をしやすくなったり、バトルコマンドの「逃げる」が成功しやすくなります。
友情	「フレンド(→P.31)」を使うときに消費し、バトルを行うと毎ターンたまっていきます。主人公がレベルアップすると最大4まで増えます。 ※たまった友情は、バトル終了後も継続して残ります。

技の詳細画面

技の詳細画面では、技の詳細なデータを確認できます。



属性(→P.23)

技名

詳細

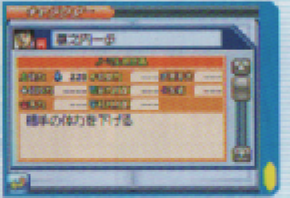
召喚持続ターン数

使用時に消費する精神力

サポート(→P.25)の効果が続くターン数を表しています。

技の効果

技の詳細画面で「詳細」をタッチすると、技の効果を数値で確認できます。



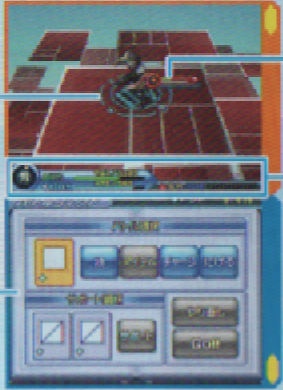
バトル画面

基本ルール

マップ画面で移動中に敵に遭遇したり、特定のキャラクターとの会話が終わるとバトルが始まります。バトルコマンドを選び、敵と戦いましょう。

バトル画面の見方

敵と遭遇するとバトル画面が表示されます。



敵のステータス

緑のゲージが体力を、水色のゲージが精神力を表します。

属性(→P.23)

足下に表示されます。属性がない場合は表示されません。

主人公の簡易ステータス(→P.22)

バトルコマンド(→P.26)

主人公の簡易ステータスの見方

主人公の簡易ステータスには、体力、精神力、属性、気力ゲージ、友情ゲージが表示されます。

友情ゲージ

友情がたまっている量を表し、1/4たまるとフレンド(→P.31)を1回使えます。レベルが上がるとためられるゲージ量が増えていきます。

主人公の属性

現在の主人公の属性が表示されます。敵に対して有利な場合は緑色、不利な場合は赤色で表示されます。

気力ゲージ

気力(→P.19)がたまっている量を表します。

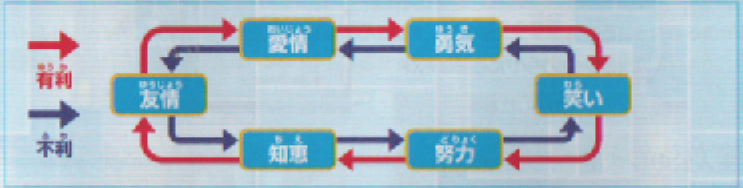
バトルの進め方

バトルは主人公と敵との1対1で、ターン制で行われます。主人公のターンになったらバトルコマンドを使って敵を攻撃したり、アイテムを使ったりしてください。敵の体力を0にすれば勝利、敵からの攻撃を受けて主人公の体力が0になると敗北です。バトルに勝利した場合は、リザルト画面に移って経験値(EXP)やお金などの報酬がもらえます。

属性について

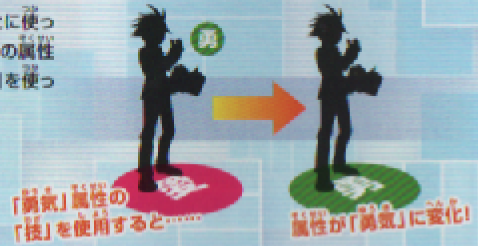
属性には下図のように、隣接する→の先の属性の敵に強く、→の先の属性の敵に弱いという相性があります。相性の効果は主人公の現在の属性のみ影響します。たとえば主人公の属性が「勇気」の場合、「笑い」属性の敵には通常よりも強くなりますが、「愛情」属性の敵には弱くなります。主人公に属性がない場合は、有利不利の相性はありません。

■ 属性相関図(属性の相性は主人公の現在の属性のみ影響します)



主人公の属性の決まり方

主人公の属性は、技を使ったあとに使った技と同じものに変わります。敵の属性より有利な属性になるような「技」を使って戦いましょう。



リザルト画面

バトルに勝利するとリザルト画面が表示され、経験値(EXP)やお金などを獲得できます。マップ画面にもどるときは、下画面をタッチしてください。

主人公のレベルアップ

経験値(EXP)が一定値以上たまると主人公がレベルアップします。レベルアップすると主人公のステータス(→P.19)が上がり、技の威力も上がります。

ゲームオーバーについて

バトルで敗北するとゲームオーバーです。上画面に「GAME OVER」と表示されたら下画面をタッチしてください。タイトル画面(→P.7)にもどります。

バトル画面

バトルコマンド

バトルが始まったら、バトルコマンドのなかから行動を選びましょう。
バトルコマンドのうち「技」の使い方については、P.27~31をご覧ください。

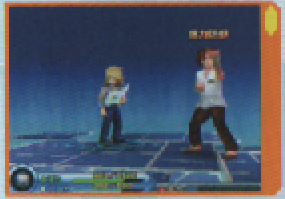
バトルコマンドについて

バトルは、バトルコマンドを選ぶことで進んでいきます。このなかでおもに使うことになるのが、攻撃や回復を行う「技」と「サポート」です。この2つを駆使してバトルを進めていきましょう。

技

攻撃や回復などを行います。キャラクターを瞬間的に召喚して技の効果を発揮します。

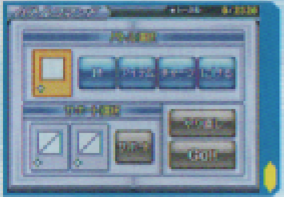
サポート



バトルを補助します。一定ターンの間、主人公の体力防御などステータスを高めたりできます。

バトルコマンドを選ぶ

以下のバトルコマンドのなかから実行したいものを選んだあと、「Go!!」をタッチして実行してください。
なお、選べるコマンドは明るく、選べないコマンドは暗く表示されます。



技	精神力を消費して技を使います。詳しい手順はP.27～31をご覧ください。 ※技を使うために必要な精神力がないときは選ぶことができません。
アイテム	持っているアイテムを使います。
チャージ	1ターンの間、力をためて待機します。チャージすると精神力が回復します。
にげる	敵から逃げて、マップ画面にもどります。 ※必ず逃げられるとは限りません。
サポート	サポートを使います。バトルコマンドで「技」、「アイテム」、「チャージ」を選んだあとに選ぶことができます。詳しい手順はP.29をご覧ください。
やり直し	選んでいたコマンドをキャンセルしてターンの最初からやり直します。
Go!!	選んだコマンドを実行します。

技を使う方法

バトルコマンドの「技」では、以下の手順で技を使うことができます。

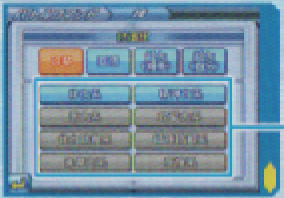
1 種類を選ぶ

バトルコマンドで「技」を選んだら、以下の4つの種類からいずれかをタッチして選んでください。

攻撃	敵を攻撃して体力や精神力にダメージを与えます。
回復	主人公のステータスを回復します。
能力(相手)	敵のステータスを一時的に下げます。
能力(自分)	主人公のステータスを一時的に上げます。

2 系統を選ぶ

技の種類を選ぶといくつかの系統が明るく表示されます。系統は、「体力系」なら主人公の体力を回復するなど、選んだ系統に影響を与えます。明るくなったものから、いずれかをタッチして選びましょう。



系統

3 キャラクターと技を選ぶ

技を使うキャラクターをリスト上で表示してください。使用する技をタッチするとバトルコマンドを選ぶ画面にもどります。

※サポートの使用で召喚中のキャラクターは、リストに表示されません。

技

コンボ技や合体技（→P.30）は、条件を満たすと選べるようになります。

4 サポートを選ぶ

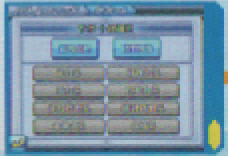
「技」を選んだあとに精神力が残っていると、以下の手順で「サポート」を選ぶことができます。「サポート」では最大2人までキャラクターを同時に呼び出すことができます。

■ サポートの種類

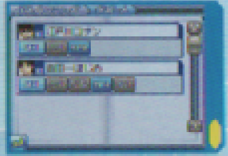
能力効果	精神力を回復したり攻撃力を上げるなど、さまざまな効果を受けられます。
防御特性	敵から受けるダメージやステータス低下の効果を下げます。

■ サポートの使い方

バトルコマンドの「サポート」をタッチすると、種類を選ぶ画面に移ります。



「能力効果」か「防御特性」のいずれかをタッチして系統を選んでください。



キャラクターのリストが表示されるので、「サポート」をタッチしてください。

「サポート」を活用しよう

「サポート」は精神力を多く消費しますが効果が高く、同じ効果があるサポートのキャラクターを2人同時に呼び出すと、効果がさらに高まります。

5 バトルコマンドを決定する

使いたい技やサポートを選んだら、バトルコマンドの「Go!!」を選び、技を発動させてください。技の選択をやり直したいときは「やり直し」を選びましょう。

精神力の合計

使う技を決めると、「コマンドを実行したときに消費する精神力の合計／現在の精神力」が表示されます。

コンボ技や合体技を繰り出せ!

特定の条件を満たしていて気力が一定量あると、バトルコマンドの「技」でコンボ技や合体技を使えることがあります。どちらも強力な技ですが、必要となる精神力が多いので、ここぞという場面で使うようにしましょう。

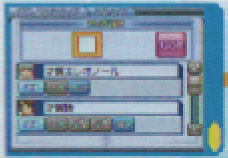
コンボ技	コンボ技は、通常よりもパワーアップした技です。主人公のレベルが上がったり、特定のイベントを見たりすると使えるようになります。
合体技	合体技は特定の組み合わせのキャラクター2人が同時に発動する強力な技です。さまざまな条件を満たすと使えるようになります。

6 フレンドを使う

バトルコマンドで「Go!!」を選んだあと、特定の条件を満たしていると、下画面のアイコンが赤くなり、主人公や敵が技を出すタイミングに合わせて「フレンド」を使うことができます。
「フレンド」は主人公や敵の使った技の威力を変化させるもので、友情ゲージ(→P.22)が1/4たまるごとに1回(最大までたまると4回まで)使うことができます。
登録したキャラクターが増えるほど、「フレンド」で使えるキャラクターが増えていきます。

■ フレンドの使い方

友情ゲージが点滅しているうちに赤いアイコンをタッチしてください。



キャラクターリストから、「フレンド」で使うキャラクターを選びましょう。

フレンドが発動すると技の効果が高まったり、ダメージを減らしたりします。

©青山剛昌/小学館
©あだち充/小学館
©安西信行/小学館
©飯島浩介/小学館
©石渡治/小学館
©入江謙三・橋口たかし/小学館
©楳図かずお/小学館
©河合克敏/小学館
©久米田康治/小学館
©クリスタルな洋介/小学館
©小山ゆう/小学館
©椎名高志/小学館
©寒川一之/小学館
©島本和彦/小学館
©鈴木央/小学館
©曽田正人/小学館
©高橋留美子/小学館
©田中モトユキ/小学館
©田辺イエロウ/小学館
©ながいけん/小学館
©なかいま強/小学館
©西森博之/小学館
©橋口たかし/小学館
©畑健二郎/小学館
©原秀則/小学館
©福地翼/小学館
©藤田和日郎/小学館
©古谷三敏/小学館
©細野不二彦/小学館
©松江名俊/小学館
©松田隆智・藤原芳秀/小学館
©満田拓也/小学館
©皆川亮二・七月鏡一/小学館
©村枝賢一/小学館
©村上もとか/小学館
©ゆうきまさみ/小学館
©六田登/小学館
©青樹佑夜・綾峰欄人/講談社
©赤松健/講談社
©天樹征丸・金成陽三郎・さとうふみや/講談社
©安童夕馬・朝基まさし/講談社
©伊賀大晃・月山可也/講談社
©大暮維人/講談社
©大島司/講談社
©大島やすいち/講談社
©梶原一騎・川崎のぼる/講談社
©梶原一騎・辻なおき/講談社
©加瀬あつし/講談社
©上条明峰/講談社
©久米田康治/講談社
©小林尽/講談社
©小林まこと/講談社
©瀬尾公治/講談社
©高森朝雄・ちばてつや/講談社
©つのだじろう/講談社
©寺沢大介/講談社
©寺嶋裕二/講談社
©西本英雄/講談社
©野中英次/講談社
©はっとりみつる/講談社
©日向武史/講談社
©蛭田達也/講談社
©福本伸行/講談社
©藤沢とおる/講談社
©堀内夏子/講談社
©松本零士/講談社
©真船一雄/講談社
©真島ヒロ/講談社
©三浦みつる/講談社
©むつ利之/講談社
©村田ひでお・刃森尊/講談社
©本島幸久/講談社
©森川ジョージ/講談社
©矢口高雄/講談社
©山本航暉/講談社
©吉河美希/講談社
©龍門諒・恵広史/講談社
©赤塚不二夫
©石森プロ
©白土三平/赤目プロ
©永井豪/ダイナミック企画
©平井和正・桑田次郎
©藤子Ⓐ・シンエイ・小学館
©小学館
©講談社

本品に含まれる著作物を権利者の許諾なく上映・放送すること、複製すること、および賃貸業に使用することを禁止します。また、プログラム著作物を無断で解析することを禁止します。

おことわり

コナミデジタルエンタテインメントでは、より安全で楽しい商品をお客様にお届けするために、常に品質改善を行っております。そのため、お買い上げの時期によって、同一商品の中にも多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。なお、改善内容については、お答えできない場合がございます。

KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

バックアップ機能に関するご注意

- □ このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- □ むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- □ セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

年齢別レーティング制度・CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、商品パッケージの表面に「年齢区分マーク」及び裏面に「コンテンツアイコン」を表示しています。安心してご購入いただくための商品情報としてご活用ください。詳しくはCEROのホームページをご覧ください。　http://www.cero.gr.jp/

「年齢区分マーク」

CERO倫理規定に基づいて審査され、表示年齢以上向けの内容表現が含まれていることを示しています。マークには、A（全年齢）～Z（18才以上のみ）まで5種類あります。
※左の図はマークの一例です。

「コンテンツアイコン」

恋愛

対象年齢を決定した根拠となる表現を表すものです。恋愛、暴力など9つのカテゴリーに分かれています。
※左の図はアイコンの一例です。

株式会社 コナミデジタルエンタテインメント　〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

商品情報満載のホームページ　www.konami.jp

商品に関するお問い合わせ

ご注意：ゲームの攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

電話でのお問い合わせ　お客様相談窓口　0570-086-573

受付時間　平　日 午前 9:00～午後 7:00まで　土日祝日 午前10:00～午後 6:00まで

●ナビダイヤルは全国どこからでも市内通話料金でご利用いただけます。
●ナビダイヤルをご利用頂けない方は03-5771-0517にご連絡ください。

メールでのお問い合わせ　お問い合わせ受付窓口　www.konami.co.jp/toiawase

おねがい：12才までのお子さまは、ほごしゃのかたといっしょに、おといあわせください。

本製品には、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。
LCFONT、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。　Trademarks registered in Japan.

意匠登録 第1259804号、第1260043号

RY114-J1